



**ISTITUTO MARIA CONSOLATRICE
SCUOLA PRIMARIA**

**CURRICOLO VERTICALE DI INFORMATICA
A.S. 2014/2015**

INFORMATICA

Classe 1^ Primaria

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Comprendere la necessità di usare comandi specifici per scrivere e disegnare</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Riconoscere le parti che compongono un computer (unità centrale, monitor, tastiera, mouse, stampante) <input type="checkbox"/> Accendere e spegnere il computer <input type="checkbox"/> Usare correttamente i tasti <input type="checkbox"/> Riconoscere nella tastiera e cominciare ad usare i tasti con doppio simbolo e i tasti specifici: Invio, Canc, barra e frecce del cursore <input type="checkbox"/> Riconoscere una cartella, entrare, aprire il proprio file <input type="checkbox"/> Entrare e uscire da Paint <input type="checkbox"/> Usare la barra degli strumenti di Paint <input type="checkbox"/> Entrare e uscire da Word <input type="checkbox"/> Usare la barra degli strumenti di Word <input type="checkbox"/> Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi anche didattici 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le parti principali del computer <input type="checkbox"/> Le funzioni e i comandi del mouse <input type="checkbox"/> I comandi principali di un programma di disegno <input type="checkbox"/> Il significato dei termini puntare, cliccare, selezionare, fare doppio clic <input type="checkbox"/> Alcuni simboli contenuti nelle barre di Word e Paint. <input type="checkbox"/> La tastiera

Classi 2^ e 3^ Primaria

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Comprendere che cos'è l'informatica e conoscere gli strumenti che stanno alla base del sistema informatico</p> <p>Comprendere la necessità di usare programmi e comandi specifici per scrivere e disegnare</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Usare correttamente i termini puntare, cliccare, selezionare, trascinare, fare doppio clic e saperli applicare ❑ Apprendere l'uso corretto dei tasti con doppio simbolo ❑ Riconoscere nella tastiera e imparare ad usare i tasti specifici : Invio, Backspace, Canc, Tab, Maiusc, Bloc Maiusc , barra e frecce del cursore ❑ Creare una cartella, creare un file sul desktop, chiudere un file e salvarlo in una cartella o su un dispositivo di memoria ❑ Aprire, chiudere, ridurre ad icona e ridurre la finestra di un programma ❑ Entrare e uscire da un programma ❑ Usare la barra degli strumenti principali di Paint e Word 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ La storia del computer ❑ Il linguaggio specifico dell'informatica (hardware, software, ...) ❑ I termini puntare, cliccare, selezionare, trascinare, fare doppio clic ❑ Le funzioni e i comandi di tastiera e mouse ❑ I comandi principali di un programma di videoscrittura ❑ I simboli contenuti nelle barre strumenti (principalmente di Word)

Classi 4^ e 5^ Primaria

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Comprendere la necessità di usare programmi e comandi specifici per scrivere e disegnare</p> <p>Scrivere al computer utilizzando Word nelle varie funzioni</p> <p>Realizzare presentazioni in Power Point</p> <p>Navigare in internet e svolgere una ricerca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Scrivere un testo e formattarlo con il programma Word, utilizzando i simboli contenuti nella barre ❑ Correggere un testo utilizzando il controllo ortografico ❑ Inserire un'immagine o clip Art in un testo ❑ Costruire tabelle e inserirle in un testo ❑ Conoscere il procedimento per stampare una pagina ❑ Utilizzo del comando "trova" in ambiente Windows ❑ Realizzazione di semplici presentazioni ❑ Uso di internet per effettuare ricerche 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ I principali comandi di un programma di videoscrittura ❑ I principali comandi di un programma per realizzare presentazioni ❑ Internet

